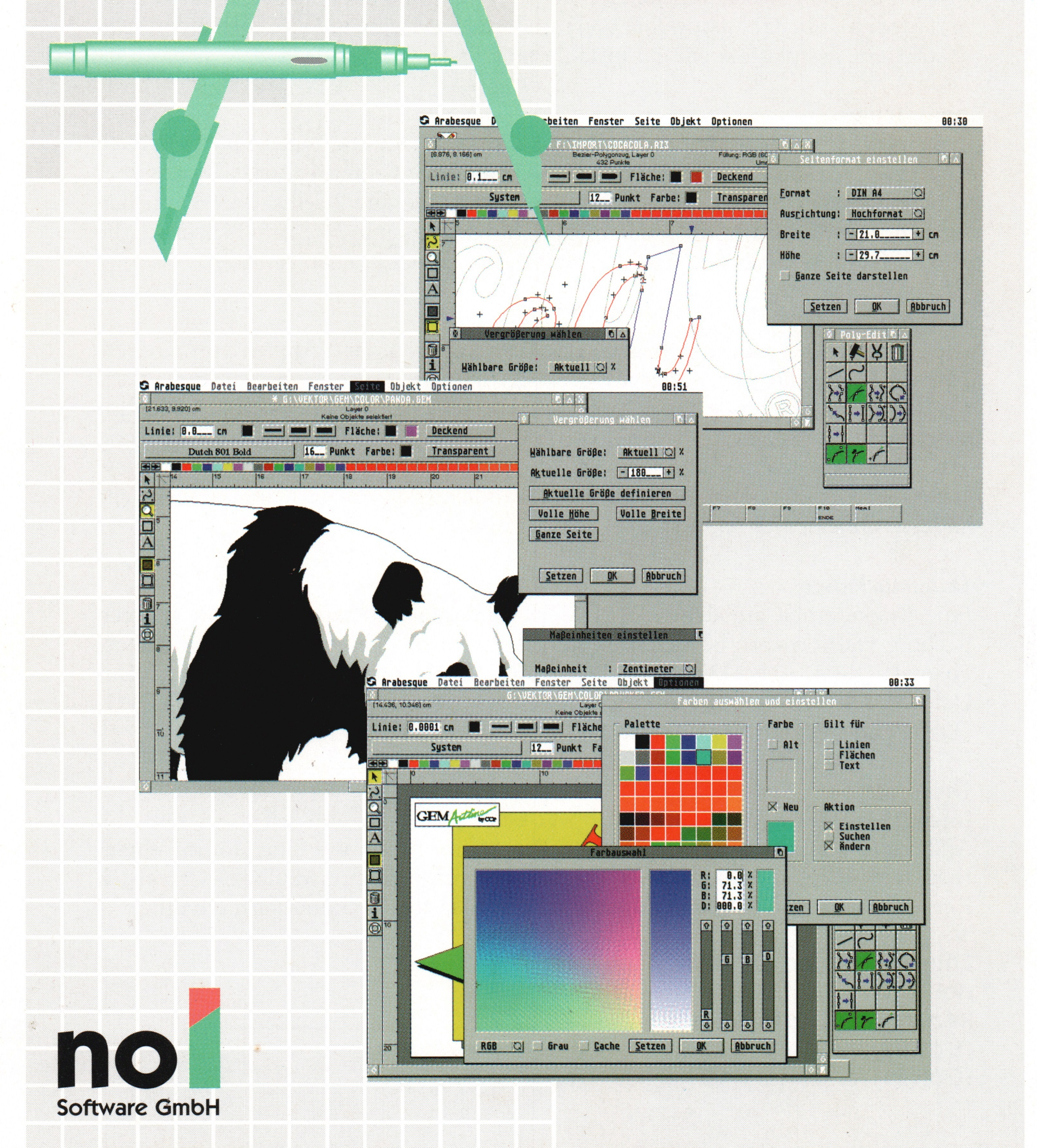
Arabesque 2



noi
Software GmbH

Arabesque 2

Arabesque, jeder kennt es, ein Klassiker in Sachen Grafik für den ATARI ST. Nun als Arabesque 2 Vektor - ein brandneues 2D-Vektorgrafik-Programm, ideal zum Erstellen und Bearbeiten von Logos, Clip-Arts und Zeichnungen, aber ebensogut auch zum Layouten einfacher Text- und Grafikseiten und als zukünftiger 2D Editor für Neon-3D.

System...
Arabesque 2 läuft als 100%ige GEM-Applikation unter allen TOS-Versionen sowie MultiTOS und Magix. Die einfach zu bedienende GEM-Oberfläche bietet Icons, aktive Hilfe und tastaturbedienbare Dialogformularen; Komfort für jeden Anwender. Arabesque 2 läuft auf sämtlichen ATARI-Rechnern und natürlich auch auf EAGLE und Medusa. Ein Arbeitsspeicher von mindesten 2 Megabyte sollte vorhanden sein, ebenso eine Festplatte sowie ein installiertes GDOS.

Poly-Edit

Anwendung...
Prinzipiell läßt sich Arabesque 2 für fast alle Grafikanwendungen im 2D-Bereich einsetzen. Der Phantasie des Benutzers sind hier keine Grenzen gesetzt. Dank seiner sehr hohen Genauigkeit (1/1000 mm) genügt Arabesque 2 selbst professionellen Ansprüchen. Auflösungsunabhängig arbeitet man immer in 24-Bit-RGB, kann Farbe also auch auf monochromen Bildschirmen einstellen, nur eben gerastert.

Funktionen...
Die Zeichenwerkzeuge von Arabesque 2 ermöglichen das Erstellen von Kreisen, Ellipsen, Rechtecken und Bezierpolygonzügen aller Art. Diese lassen sich sehr einfach mit der Maus skalieren, scheren, drehen und verschieben. Im integrierten Texteditor lassen sich bei installiertem SpeedoGDOS 5.x auch Fonts im Speedo-, Type1 und TrueType Format verwenden (bzw. Speedo- und TrueType Fonts bei NVDI 3). Diese Texte lassen sich in einen Zeichenweg umwandeln (Polygonzug), um dann wie alle anderen Objekte frei verändert werden zu können.

Datenaustausch...
Eine Besonderheit auf dem ATARI-Markt, die den Datenaustausch mit anderen Rechner-Plattformen erheblich erleichtert, ist die Möglichkeit, Grafiken im Illustrator-Format (EPS; AI1-AI3) sowohl einzulesen, als auch zu exportieren. Der Datenaustausch mit anderen Programmen erfolgt unter anderem über das CVG- (Farbe und s/w), GEM-, AOB, Gerberformat oder PLT (HP-Plotter).

Demo, Support, Updates, ...
Interessierte Anwender können sich mit einer Demo-Version selbst ein Bild von Arabesque 2 machen. Bei Fragen zum Programm haben wir eine Hotline eingerichtet. Updates innerhalb einer Version sind über unsere Mailbox oder gegen Einsenden einer Diskette mit adressiertem/frankierten Rückumschlag erhältlich.

Entwicklung und Vertrieb:
nol Software GmbH
Ritzstraße 13 · 54595 Prüm
(0 65 51) 97 01-11 Telefon
(0 65 51) 97 01-15 FAX

Arabesque 2

Vectoriel

LICENCE D'UTILISATION

En achetant le logiciel Arabesque 2 et en ouvrant l'emballage vous acceptez les accords suivants:

Le programme ARABESQUE 2 ainsi que son manuel d'utilisation sont protégés par les droits d'auteur et un copyright. Il est interdit de les copier ou de les dupliquer, désassembler, modifier. Comme acheteur vous avez le droit d'installer et de vous servir de ces programmes sur un seul ordinateur. Il est interdit de modifier ce logiciel.
Une carte de licence avec un numéro enregistré est joint au logiciel. Cette carte de licence est la preuve juridique que vous avez dûment acheté ce logiciel et son manuel d'utilisation. Si vous donnez ce logiciel et son manuel, vous êtes obligé de donner en même temps sa carte. Gardez-la donc soigneusement.
CompoScan France ne donne aucune garantie quant aux performances et résultats obtenus par l'utilisateur en se servant du logiciel. CompoScan France n'est pas responsable des dommages qui pourraient résulter d'une mauvaise utilisation du logiciel.
Ces accords sont établis pour un temps non défini. CompoScan France a le droit de résilier sans délai la licence, quand l'utilisateur viole une de ces clauses. Dans ce cas là, l'utilisateur est obligé de détruire son original du logiciel, toutes les copies si il en existe ainsi que le manuel d'utilisation.

Ce logiciel destiné aux ordinateurs Atari et compatibles est distribué en France sous licence par:

CompoScan France
9 Avenue Verdier
92120 Montrouge
tél.: +33/1/47.35.89.66

Vous êtes prié de remplir et de nous renvoyer affranchie la carte ci-jointe. Vous recevrez ainsi des nouvelles informations sur Arabesque et vous profiterez de notre service après-vente.

CHAPITRE 4 : FORMAT DES FICHIERS

Chapitre 1 : Présentation

1.1 Introduction

Arabesque est un logiciel de graphisme parmi les plus connus en Allemagne. Plusieurs années après sa sortie, en voici enfin une nouvelle version. Contrairement à sa première mouture, Arabesque 2 est un outil graphique uniquement vectoriel, pour le moment tout au moins.

Il apporte toutefois de nombreuses améliorations que nous allons détaillées :

- les fonctions vectorielles plus puissantes,
- le support de la couleur,
- une plus grande compatibilité (y compris avec MultiTOS et MagicMac),
- un fonctionnement sous SpeedoGDOS,
- l'exploitation des polices Type1, TrueType et Speedo (grâce à SpeedoGDOS 5),
- un convertisseur de formats intégré lui permettant de récupérer la majorité des formats vectoriels en provenance d'autres logiciels sous Mac ou Windows,
- une gestion mémoire plus économique, etc.

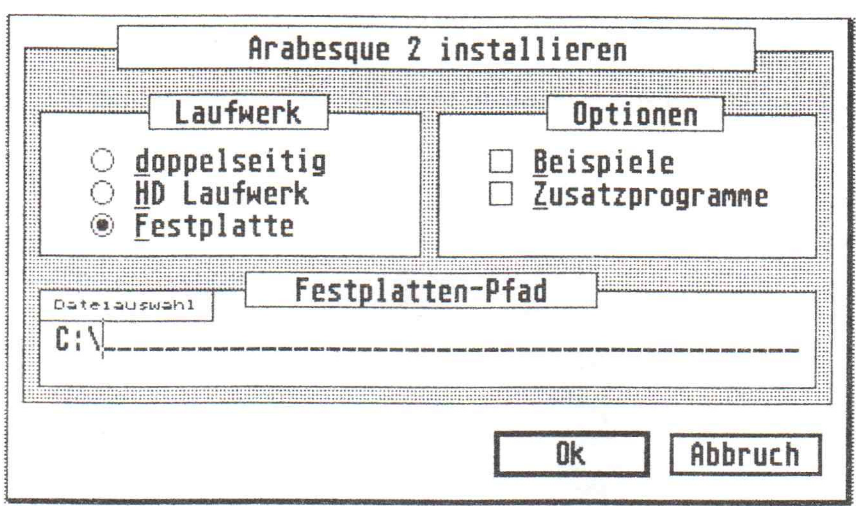
1.2 Installation

Avant toute chose, il est recommandé de lire le fichier « LISEZ.MOI » présent sur la disquette. Ce fichier contient des informations et détails sur des fonctions qui n'étaient pas présentes lors de la rédaction de ce manuel.

Pour installer Arabesque 2, vous devez disposer d'une disque dur ayant au moins 700 Ko de libre, ou d'un lecteur de disquette double-face avec une disquette vierge nouvellement formatée.

Insérer la disquette Arabesque 2 dans le lecteur A puis ouvrez-la en double-cliquant depuis le bureau GEM sur l'icône A. Dans la fenêtre double-cliquez alors sur l'icône du programme « INSTALL.PRG ».

Dans le menu fichier, cliquez sur l'option « Installation ». La boîte suivante apparaît :



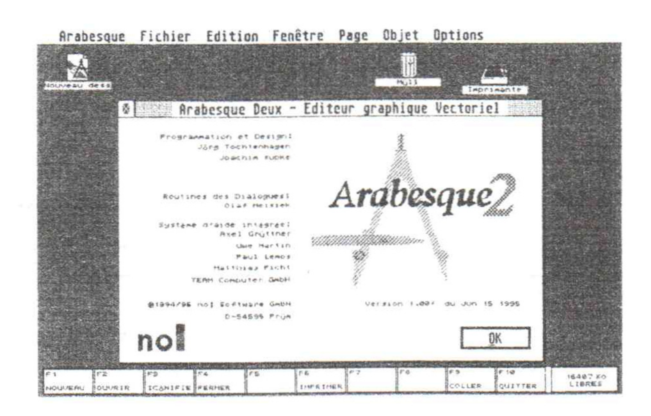
Pour installer le logiciel sur une disquette, sélectionnez le bouton « Double-face ». Si vous possédez une lecteur haute densité, cliquez sur « Unité HD ».

Pour installer le logiciel sur disque dur, cliquez sur « Disque Dur » et définissez un chemin précisant la partition et les éventuels dossier dans lesquels sera installé Arabesque (par exemple E :\AR2). Signalons que l'installation crée automatiquement un dossier nommé ARABESK2, dans lequel sont copiés le programme et ses fichiers.

Pour lancer l'installation, il suffit de quitter la boîte en cliquant sur « OK ».

1.3 Lancement du logiciel

Pour exécuter le programme et créer votre première œuvre, double-cliquez sur l'icône-programme « ARABESK2.PRG ».



Une fois le logiciel chargé, la barre de menu et le bureau d'Arabesque s'affichent à l'écran.

1.4 Remarques sur le Vectoriel

Arabesque 2 est un outil de dessin vectoriel. Ceci signifie que les outils qu'il manipulent ne sont pas basés sur les pixels de l'écran. Toute forme dessinée est un objet dont le tracé est défini par des sommets et des vecteurs. Les avantages d'un tel système résident dans :

- l'indépendance du dessin vis à vis de la résolution (le tracé est optimal que le graphisme soit affiché à l'écran ou imprimé sur papier),

- la possibilité d'éditer (replacer, modifier, redimensionner, déformer) les objets vectoriels à n'importe quel moment,

- une meilleure adéquation de cette technique à différents types de dessin tels que logos, plans, illustration PAO, diagrammes, etc.

Les différents types d'objets vectoriels que sait manipuler Arabesque sont :

- Des polygones simples aux polygones en Bézier (Bézier-Spline),
- Des Rectangles aux Carrés,
- Des Ellipses aux Cercles,
- Du Texte.

Les Polygones peuvent être fermés ou non, remplis ou non. Ils peuvent donc aller de la simple droite (ou succession de droites) à une forme complexe remplie d'une texture. Il en va de même des Polygones en Béziers, dont les contours sont déterminés par des courbes de Béziers à sommets multiples (B-Splines).

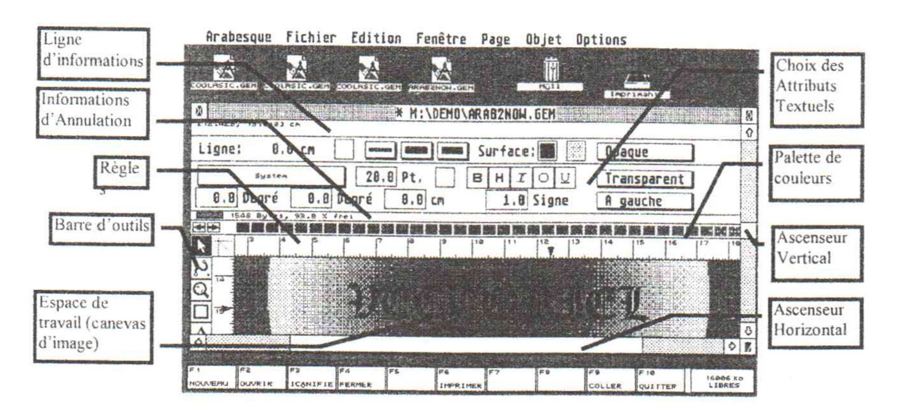
Arabesque maintient une liste des différents objets. L'ordre des objets dans la liste défini leur ordre d'affichage. Vous pouvez cependant spécifier si un objet doit être positionné par dessus les autres ou sous les autres. Vous pouvez également grouper les objets entre eux afin d'appliquer, en un seul clic, un même traitement à tous les objets du groupe.

Chapitre 2 : Prise en main

Arabesque 2 est un logiciel entièrement sous GEM. Sa prise en main est donc facile voire évidente pour qui a déjà utilisé un logiciel de dessin sur Atari ST. Ce chapitre va aborder rapidement les particularités de l'interface d'Arabesque ainsi que les fonctions les plus originales du logiciel grâce à des exemples faciles à mettre en œuvre.

2.1 Les fenêtres

L'espace de travail est entièrement contenu à l'intérieur d'une fenêtre GEM. Celle-ci est toutefois enrichie de nombreux éléments qui ne sont pas habituels sous cet environnement. L'image ci-dessous énumère les composantes d'une fenêtre Arabesque.

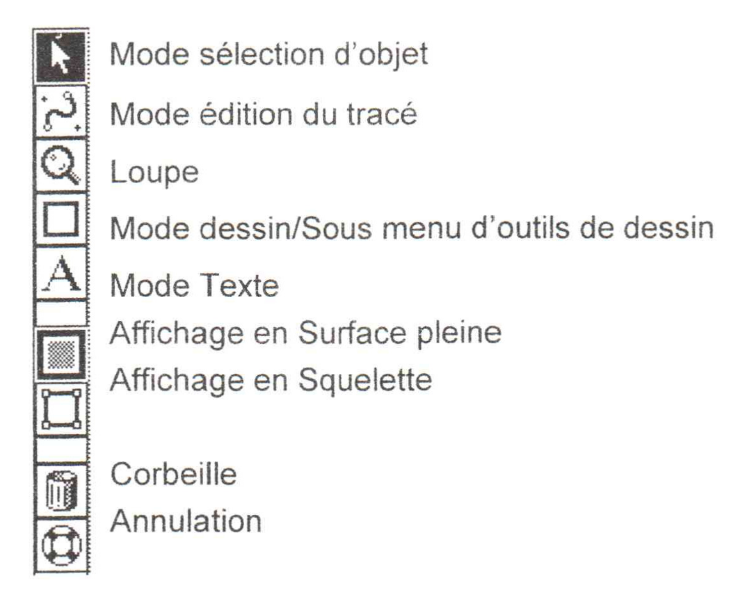


Chaque élément peut être ou ne pas être affiché afin d'élargir l'espace affichage de l'image à proprement parlée.

Vous pouvez définir les éléments à garder/éliminer à l'aide de l'option « Eléments » du menu « Fenêtre ».
Chaque fenêtre intègre ces différents éléments. L'affichage ou non de certains d'entre eux peut être défini globalement pour toutes les fenêtres ou individuellement par fenêtre.
En cliquant avec le bouton droit sur certains de ces éléments vous faites apparaître un pop-menu de configuration de cet élément. Ce pop-up permet de repositionner l'élément, de l'enlever, voire de le paramètrer.

2.2 La barre d'outils

Les principales fonctions de dessin sont regroupés dans un menu iconique, la barre d'outils.

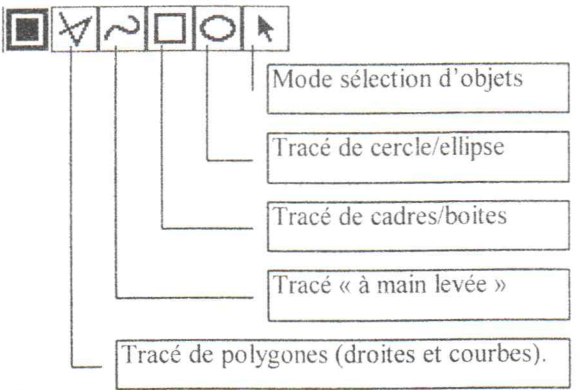


Dans le mode sélection d'objets, il suffit de cliquer avec le bouton gauche sur la surface d'un l'objet pour le sélectionner. Lorsqu'un objet est sélectionné on peut lui appliquer les différentes fonctions d'édition/modification.

Dans le mode édition du tracé, les sommets de l'objet deviennent visibles et peuvent être déplacés. En réalité ce mode est bien plus puissant puisqu'il permet aussi de modifier les tangentes des courbes de Béziers, de transformer une droite en courbe, de modifier le sens du tracé, de rajouter/supprimer des sommets et bien d'autres choses encore que nous détaillerons plus loin dans ce chapitre.

La loupe permet à tout instant d'agrandir une zone de l'image afin de travailler plus précisément.

L'icône « Mode dessin » permet de créer une nouvelle forme. Cet icône appel un sous-menu d'outils qui contient les différents outils de dessin à proprement parlé. Pour faire apparaître ce sous menu il suffit de cliquer sur cet icône avec le bouton DROIT de la souris :



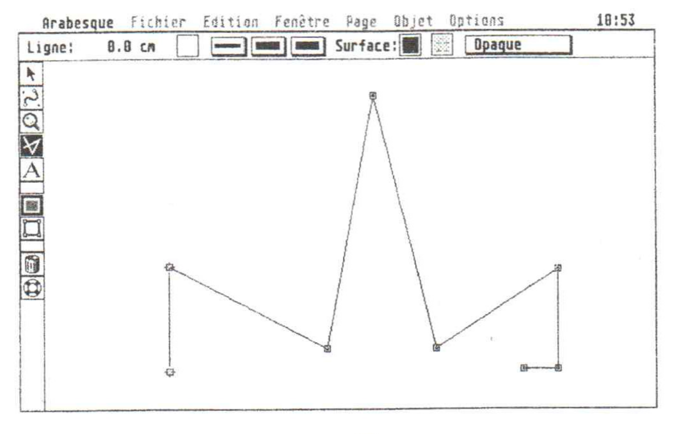
Ce sous-menu peut aussi apparaître lorsque vous cliquez du bouton droit n'importe où sur le dessin, à condition qu'Arabesque soit déjà en mode dessin (icône Mode dessin sélectionnée).
Nous étudierons plus loin l'usage de ces outils.

Affichage en surface pleine ou en squelette.
L'affichage en surface pleine est le mode naturel de fonctionnement. Dans ce mode tous les polygones apparaissent dans leur caractéristique de remplissage. En mode Squelette, Arabesque n'affiche plus que les contours de polygones. Ce mode est très pratique pour retrouver un polygone caché par un autre ou pour accélérer l'affichage lors d'édition d'objets.

2.3 Dessiner une forme polygonale

Nous allons maintenant créer une première forme, votre premier dessin vectoriel. Allez dans le menu « fichier » et sélectionnez « nouveau » pour ouvrir une page blanche.
Allez dans le menu « Fenêtre » et choisissez « Eléments ». Désactivez tous les éléments sauf la « Boîte d'outils » et les « Attributs graphiques ». Validez pour revenir sur la fenêtre de dessin.

Déplacez la souris vers la boîte d'outils. Avec le bouton droit de la souris, cliquez sur l'icône puis dans le sous-menu choisissez .
Amenez la souris sur la zone de dessin. Cliquez brièvement (relâchez immédiatement le bouton) du bouton gauche. Un point (sommet) est placé à cet endroit . Si vous déplacez la souris vous verrez qu'Arabesque dessine une droite qui relie le point posé à la position de la souris. Cliquez à nouveau brièvement du bouton gauche pour poser un nouveau sommet et répétez l'opération plusieurs fois. Essayez par exemple de créer la forme géométrique suivante :

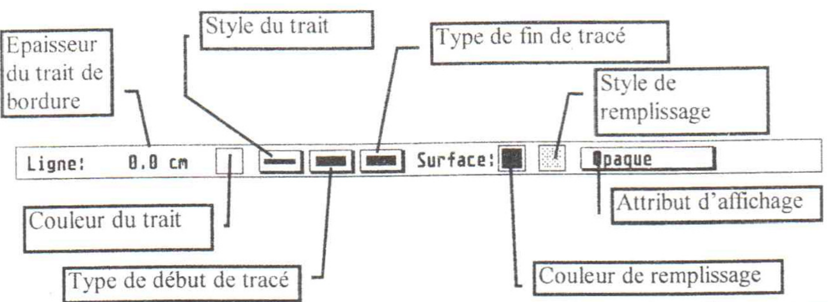


Maintenant double-cliquez du bouton gauche pour clore la forme. Vous pouvez aussi cliquez du bouton droit pour faire apparaître un sous-menu dans lequel vous choisirez l'option « commencer ».

Dans les deux cas la forme est alors affichée avec ses caractéristiques de remplissage et de couleur (attributs graphiques).

Nous allons maintenant voir comment modifier ces attributs. Validez dans la barre d'outils le mode « sélection d'objets » en activant l'icône . Cliquez (bouton gauche) sur la forme que vous venez de dessiner. Celle-ci est alors sélectionné, c'est à dire qu'elle est entourée d'un rectangle fantôme équipé de poignées (servant à redimensionner l'image).

Une fois la forme sélectionnée il est facile d'en modifier les attributs en cliquant sur les différentes parties de la barre des attributs graphiques :



Amusez-vous à essayer tous les attributs afin d'en comprendre le rôle et les effets.

2.4 Dessiner une courbe de Bézier

Arabesque 2 offre deux façons différentes de produire des courbes plutôt que des droites.

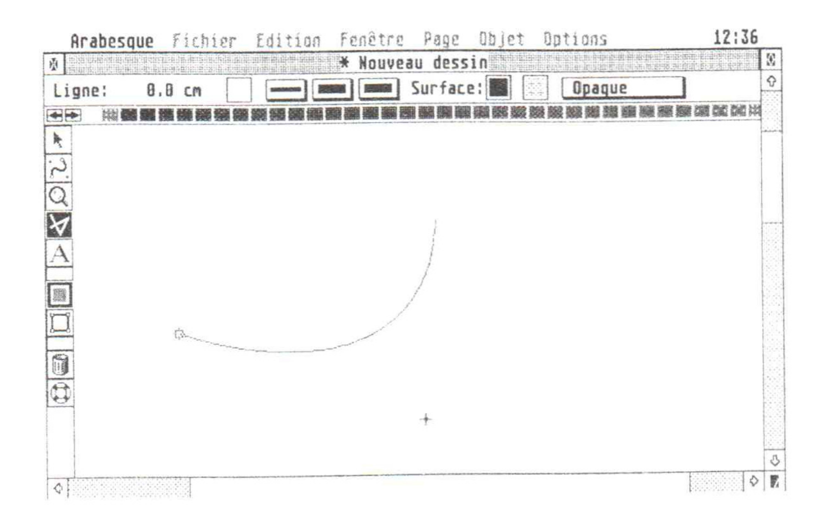
La première consiste à créer des polygones (cf fonction précédente) dont certains « côtés » seront courbes.

La deuxième consiste à utiliser le mode de « Tracé à main levé ».

Nous allons voir comment procéder dans ces deux cas.

2.4.1 ***B-Polygones.***

On utilise la fonction de tracé de polygone ( ) comme au chapitre 2.3. Activez donc maintenant ce mode de dessin. Comme précédemment, amenez la souris sur la zone de dessin. Cliquez brièvement (relâchez immédiatement le bouton) du bouton gauche. Un point (sommet) est placé à cet endroit . Si vous déplacez la souris vous verrez qu'Arabesque dessine une droite qui relie le point posé à la position de la souris. La nouveauté réside dans la façon dont vous allez poser les prochains points. Au lieu de cliquer brièvement sur le bouton gauche, **vous allez cliquer longuement sur ce bouton et, tout en maintenant le bouton gauche enfoncé, déplacez la souris.** Vous allez alors voir se dessiner une courbe de Bézier dont la courbure est définie par le déplacement de la souris (bouton gauche maintenu enfoncé pendant le déplacement).



Vous ne dirigez qu'un seul point tangentiel, le second est automatiquement placé à équidistance du sommet dans le prolongement de la tangente. Sachez que vous pourrez remodifier plus tard ces points en utilisant le mode « édition du tracé ». En associant clic bref et soutenu vous pourrez mixer droites et courbes au sein d'un même « polygone ».

2.4.1 ***Tracé à main levée***

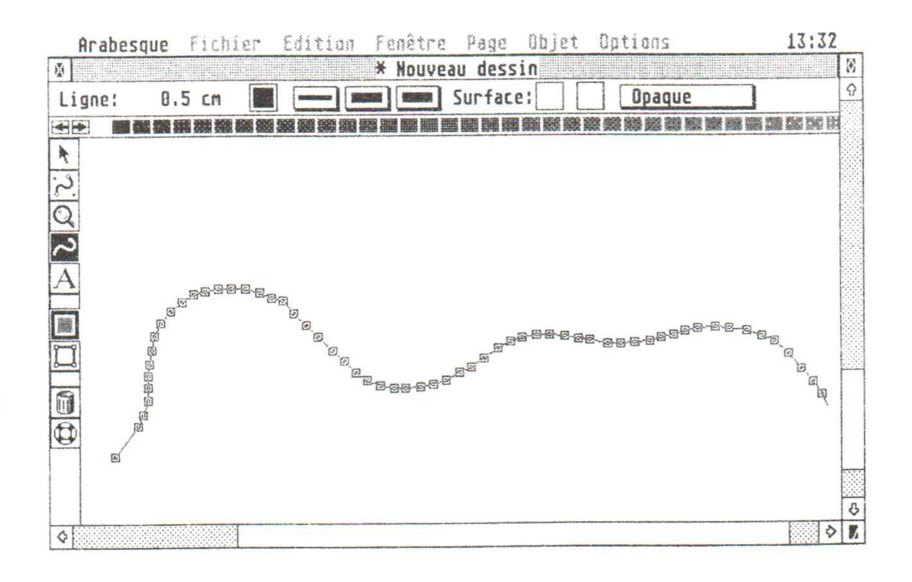
Cette fonction est similaire à celle rencontrée dans les logiciels de dessin Bitmap. Toutefois son fonctionnement interne est différent : pendant que vous déplacez la souris en maintenant le bouton gauche enfoncé, Arabesque enregistre à intervalles réguliers (et rapprochés) la position de la souris. Il capture ainsi une certaine quantité de points fondamentaux du tracé. A la fin de l'opération il calcule automatiquement un chemin « idéal » reliant les différents points capturés.

Faisons ensemble un exemple :

Sélectionnez le mode de dessin à main levée (en activant le sous-menu de dessin par le bouton droit, cf. chapitre 2.2).

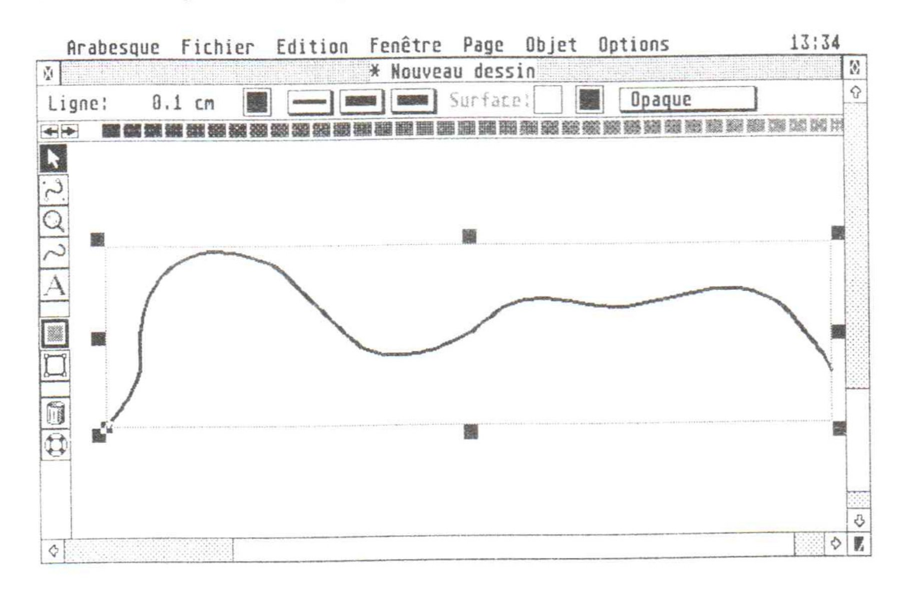
Cliquez brièvement une première fois sur le canevas pour placer le point de départ du tracé.

Enfoncez à nouveau le bouton gauche de la souris, et en le maintenant enfoncé, déplacez la souris pour tracer une courbe.



Pour terminer le dessin, double-cliquez du bouton gauche (ou bouton droit et option « commencer »).

Arabesque lance alors le calcul du tracé idéal pour obtenir le tracé le plus fluide possible.

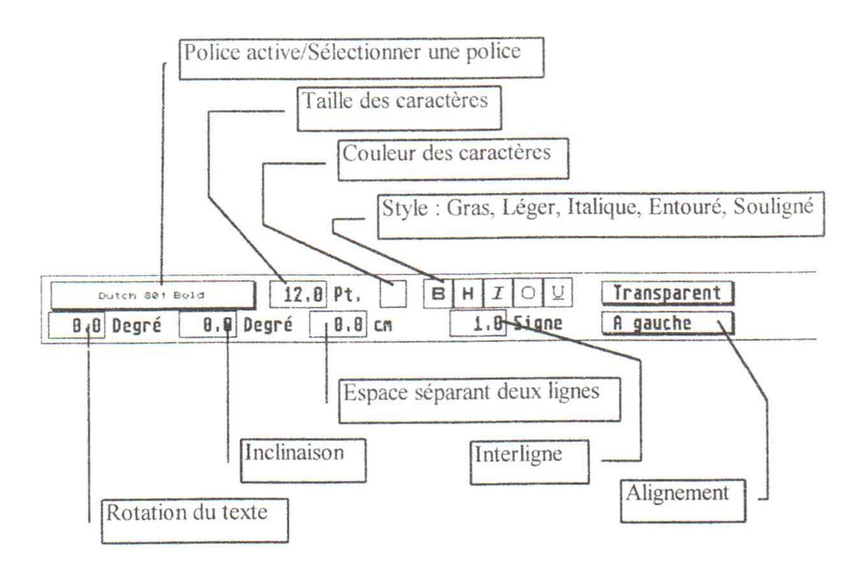


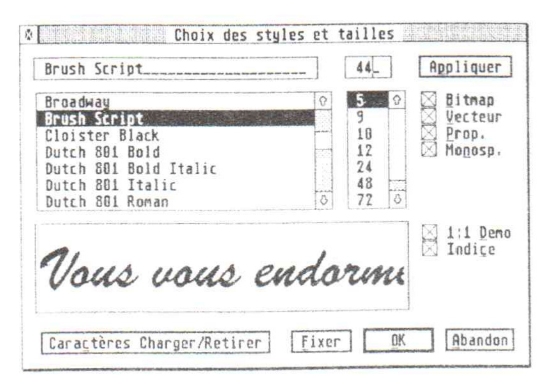
2.5 Insérer un Texte

Nous allons maintenant voir comment insérer des textes pour légender des images ou pour créer des logos et autres effets graphiques basés sur du texte.

Arabesque reconnaît les polices graphiques vectorielles de SpeedoGDOS (Speedo, TrueType, PostScript Type 1)..

Si ce n'est déjà fait, faites apparaître la barre d'attributs textuels (en cochant l'option attributs textuels du choix « Eléments » dans le menu fenêtre).





Configurez les attributs afin d'utiliser la police désirée dans la taille désirée. La boîte de configuration est d'ailleurs très traditionnelle et offre une visualisation WYSIWYG. Vous pouvez simplifier la liste en ne choisissant que les types de polices qui vous intéressent : bitmap, vectorielle, proportionnelle, non-proportionnelle.

Sélectionnez maintenant l'outil texte A dans la barre d'outils.

Amenez la souris sur le canevas et cliquez à l'endroit d'insertion du texte. Un curseur apparaît. Commencez alors à taper votre texte. Appuyez sur [Return] pour passer à la ligne suivante ou appuyez sur [Enter] pour valider votre objet texte.

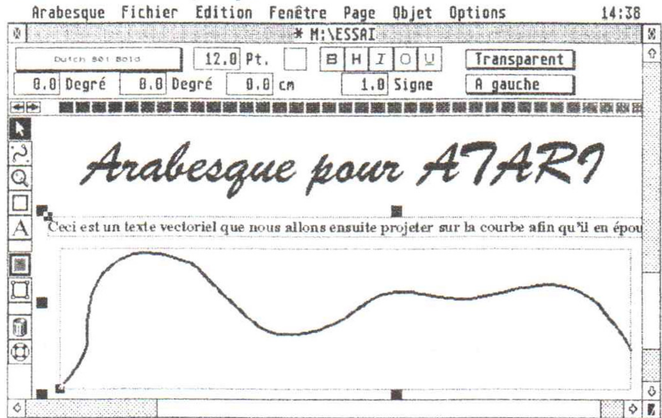
Le passage à la ligne répond à une règle définie par « l 'espace séparant deux lignes » et « l'interligne ».

D'une manière générale si vous souhaitez que les lignes se suivent de proche en proche vous devrez mettre « l'espace séparant deux lignes » à 0 et « l'interligne » à 1.

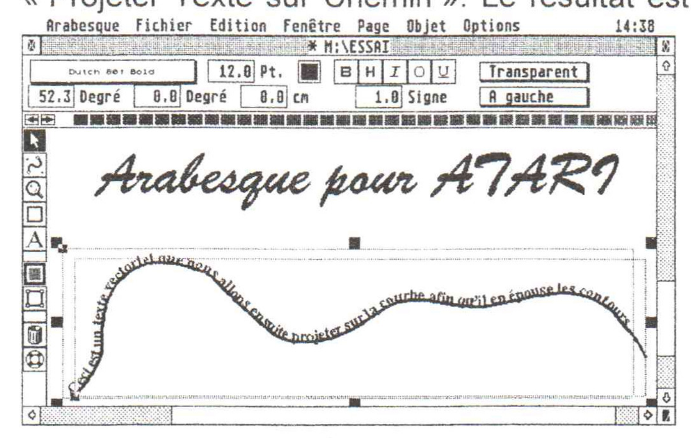
2.6 Appliquer un texte sur un chemin

L'une des plus spectaculaires fonctions textuelles d'Arabesque 2 est certainement la projection de texte sur un chemin.

Pour cela sélectionnez un objet texte, puis en maintenant la touche [Shift] enfoncée, sélectionnez l'objet sur lequel le texte sera projeté.



Pour déclencher la projection, allez dans le menu « Edition » et choisissez l'option « Filtre » (ou bien faîtes Shift F4). Un sous-menu apparaît. Choisissez la fonction « Projeter Texte sur Chemin ». Le résultat est immédiat...

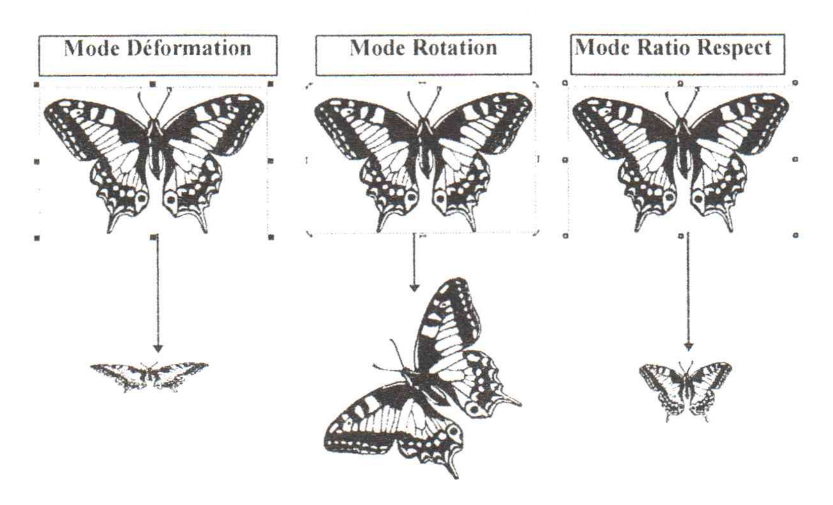


2.7 La manipulation des objets

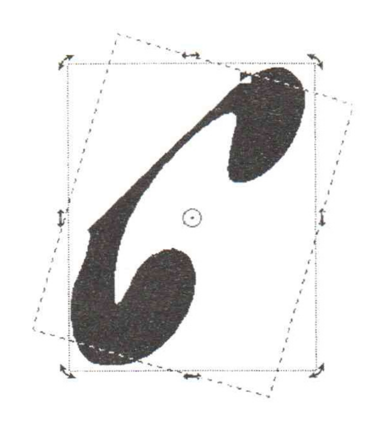
Cliquez une première fois sur un objet. Le voici sélectionné. Vous êtes en « Mode Déformation ». Vous remarquerez les 8 poignées de déformation des images. Si vous cliquez au centre de l'image en maintenant le bouton gauche enfoncé vous pourrez également repositionner l'image sur la page.

Cliquez une deuxième fois sur l'objet sélectionné. Les poignées changent et vous voilà maintenant en « Mode Rotation ». En cliquant sur les poignées vous effectuez la rotation de l'objet à la souris.

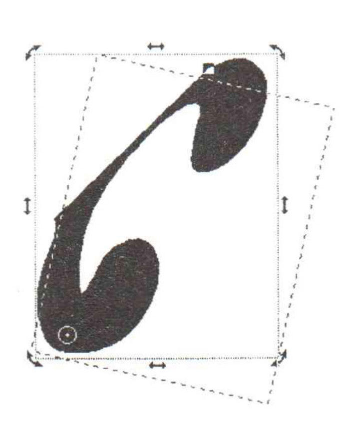
Cliquez une troisième fois sur l'objet sélectionné. Les poignées changent à nouveau pour entrer en « Mode Ratio Respecté ». Dans ce mode vous pouvez redimensionner l'image sans perdre le ratio hauteur/largeur. Cliquez pour cela sur les poignées en coin avec la souris. Les autres poignées permettent de déplacer l'image dans un seul axe.



Le mode rotation permet de spécifier un point de rotation autre que le milieu de l'objet. Déplacer la souris au dessus de ⊙ . Celle ci change de forme. Appuyez sur le bouton gauche, et maintenez le enfoncé tout en déplaçant la souris vers la position désirée pour le centre de rotation.



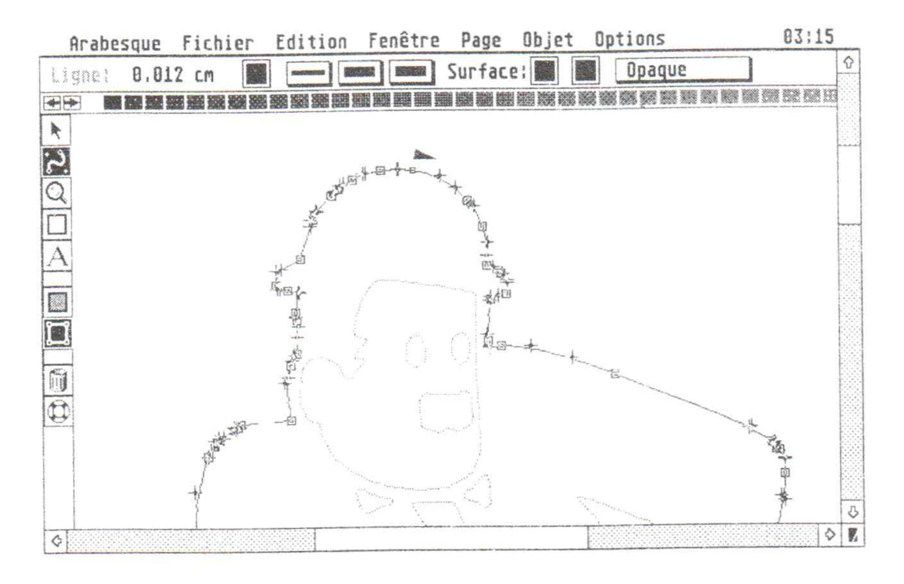
Rotation centrée



Rotation excentrée

2.8 L'édition/modification d'objets

Le mode « édition de tracé » s'active en cliquant sur l'objet à modifier puis sur l'icône . Les sommets et les points d'attraction sont alors affichés et peuvent être déplacés ou modifiés. Signalons que lorsque vous entrez en édition d'un objet il est souvent plus pratique de choisir l'affichage en mode squelette.

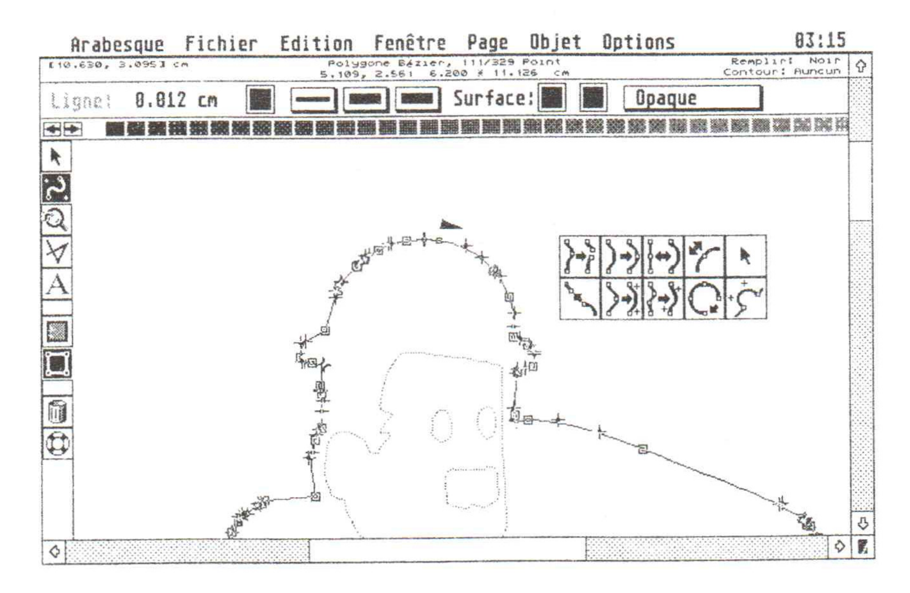


L'opération la plus simple consiste à cliquer sur un point de sommet pour le sélectionner (il est entouré) puis à l'aide de la souris de le déplacer vers une autre position.

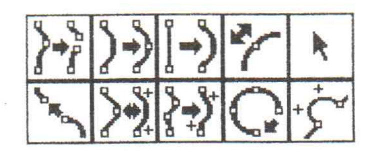
La sélection individuelle ou multiple des points s'effectue de façon analogue à celle des objets. Par contre la touche Control n'a ici aucun effet (les points n'ont pas de séquence).

Lorsque vous sélectionnez un sommet d'une courbe, les points d'attraction qui y sont attachés sont également sélectionnés.

Le mode d'édition dispose d'autres fonctionnalités accessibles à travers un menu que l'on fait apparaître en cliquant sur le canevas avec le bouton DROIT de la souris.



Ce pop-up menu comporte 10 icônes :



Nous allons maintenant détailler chacune de ces fonctions :

Séparation de chemin
Cette fonction sectionne un chemin en deux sous-chemins.

Mutation de points en Bézier
Cette fonction transforme toutes les droites sélectionnées en courbe de Bézier. On peut ainsi transformer tout un polygone en Bézier-Polygone.
Attention cette fonction n'accepte aucun point appartenant déjà à une courbe de Bézier. L'opération sera annulée si l'un des points sélectionnés est appartient à une courbe.

Fermeture du polygone
Cette fonction ferme automatiquement le chemin de l'objet sélectionné. Il trace pour cela une droite entre les deux extrémités du chemin.

Jointure de chemins
Cette fonction relie l'extrémité finale d'un sous-chemin à celle de début d'un autre sous-chemin. Pour cela sélectionner d'abord l'extrémité finale d'un chemin. Puis en maintenant Shift, sélectionnez l'extrémité de départ d'un autre chemin. Lancez la jointure.

Morceler une Bézier
Toute courbe de Bézier peut être divisée en deux moitiés afin de permettre un positionnement plus précis.

Modifier le sens du chemin
Modifie le sens dans lequel se développe le chemin.

Cette fonction revient donc à modifier l'ordre de dessin des points.

Transformation de sommets en Bézier et inversement
Le sommet au milieu de 2 droites disparaît, les transformant en une seule courbe de Bézier. L'inverse est également possible (une courbe est transformée en 2 droites).

Transforme une droite en courbe
Sélectionnez les deux extrémités d'une droite et activez cette fonction. La droite est convertie en courbe de sorte que les points d'attraction n'en modifie pas la trajectoire !

Mode sélection
Revient en mode « sélection d'objets ».

Poursuite du chemin
Permet de poursuivre le dessin du chemin en rajoutant des sommets à partir de l'extrémité finale.

2.9 Utilisations de « Dupliquer »

La fonction « Dupliquer » est l'une des plus puissantes d'Arabesque 2. Celle permet d'une part de générer automatiquement des dégradés, et d'autre part de réaliser toute sorte d'effets.
Cette fonction est si puissante qu'elle s'apparente à une programmation. On peut faire exécuter à un objet toute sorte de modifications et combiner ces modifications entre elles afin de multiplier exponentiellement les effets.
Il en découle une fonction complexe aux résultats pas toujours très prévisibles. Pour comprendre les mécanismes fondamentaux nous allons vous donner plusieurs exemples. Pourtant ces derniers ne font qu'effleurer le réel potentiel d'Arabesque 2.

La fonction de base consiste à dupliquer un objet un certain nombre de fois en spécifiant éventuellement un déplacement pour chaque copie.

Duplication d'objets

Nbre duplications: - 8___ +
Déplacement (X): - 0.300___ + cm
Déplacement (Y): - 0.300___ + cm
☒ Sélection originale
☐ Sélection des copies
☐ Déplacer chaque copie
☐ Actif: Rotation
☐ Actif: Dimensions
☐ Actif: Couleur
Position des copies:
Tout en haut
Sauver Défaut OK Abandon

Nous allons détailler le rôle de chaque bouton, à l'exception des boutons Rotation, Dimensions et Couleur qui seront détaillés plus loin.

Nbre duplications :

Ce champ précise le nombre de copies de l'objet que l'on souhaite.

Déplacement X et Y :

Ces champs spécifient une valeur de déplacement en X et en Y qui sera appliqué à chaque copie. Ces valeurs sont relatives, c'est à dire que la position d'une copie est calculée par rapport à celle de la copie précédente (et non par rapport

Sélection Originale :

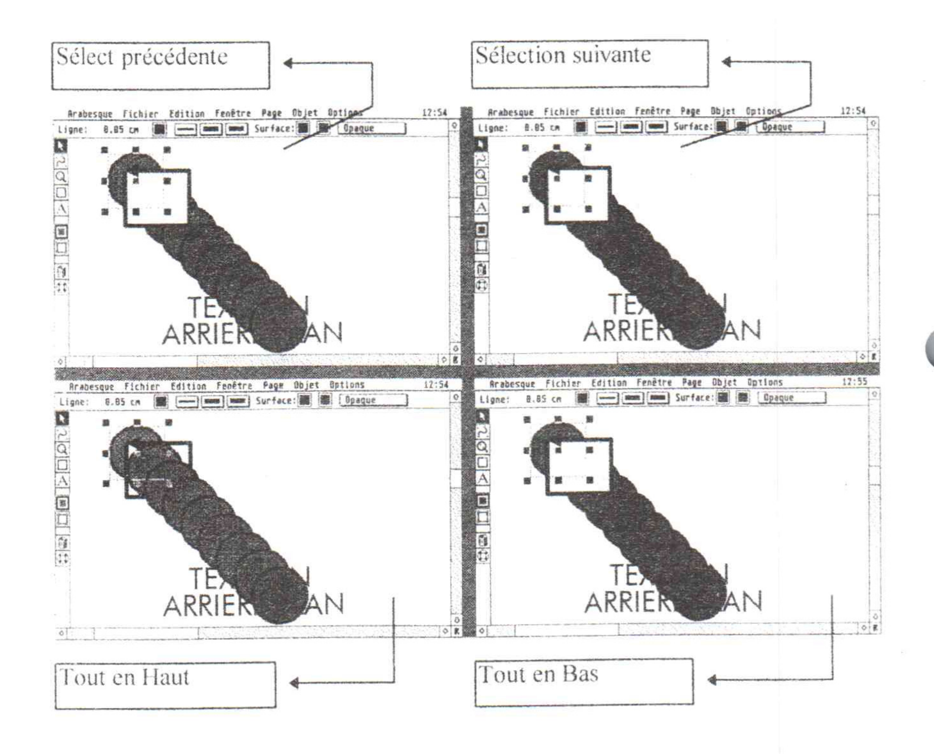
Après l'opération de duplication, l'objet source demeure sélectionné si cette option est validée. Sinon il est désélectionné.

Sélection des copies:

Après l'opération de duplication, les objets issus du processus sont automatiquement sélectionnés si cette option est active. Sinon ils sont désélectionnés.

Position des copies :

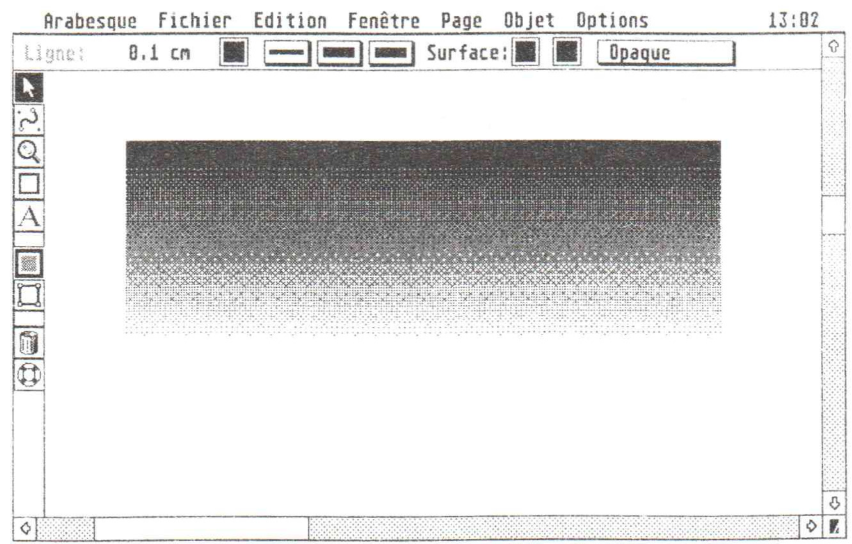
Ce paramètre définit la position (dans les plans de profondeur) des objets fabriqués par l'opération de duplication.
Dans un plan situé juste au dessus (Sélect. Précédente), juste en dessous (Sélection suivante), en Avant-Plan (Tout en haut), en Arrière-Plan (Tout en bas).


Sélect précédente
Sélection suivante
Arabesque Fichier Edition Fenêtre Page Objet Options
Ligne: 0.05 cm
Surface:
Opaque
TEX
ARRIER
AN
Tout en Haut
Tout en Bas

Créer des Dégradés de Couleur

La fonction « Dupliquer » peut être utilisé pour créer automatiquement des formes (et notamment des fond de page) en dégradé de couleurs. Il suffit pour cela d'activer le bouton « Actif » de « Couleur ».

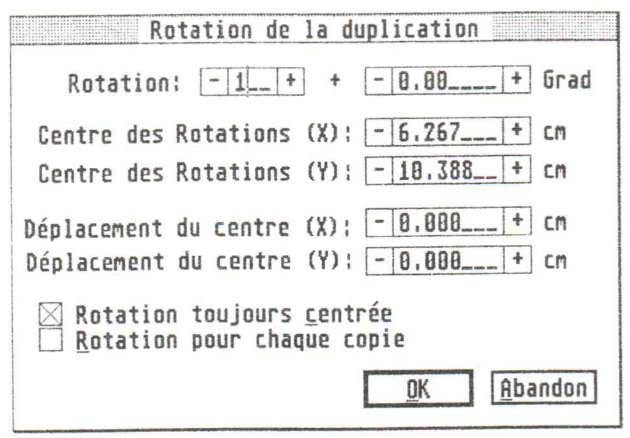
En cliquant sur « Couleur », Arabesque affichera une boîte présentant la palette de couleur. En cliquant aux extrémités de cette palette vous pourrez spécifier la couleur de départ et d'arrivée du dégradé.



Pour réaliser l'exemple ci-dessus il suffit de créer un rectangle plein (assez fin) sans contour. Puis d'en demander la duplication en une vingtaine d'exemplaire avec une valeur de déplacement en Y inférieure à la hauteur du rectangle source.

Effets et Rotations

Vous pouvez également demander à Arabesque d'appliquer une rotation à chaque duplication. Pour cela il faut activer le bouton « Actif » de « Rotation ». En cliquant sur « Rotation » vous pourrez la paramètrer :



Rotations :
Nombre de rotations complètes à effectuer durant l'opération de duplication.

Grad :
Degré de rotation à appliquer sur une rotation partielle.

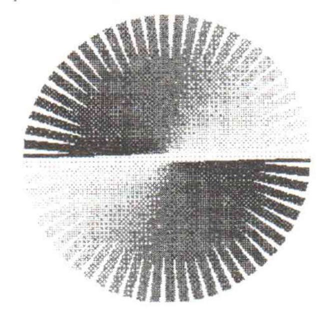
Centre des Rotations (X) et (Y) :
Coordonnées du centre de rotation. Par défaut c'est le centre de l'objet-source qui sert de centre de rotation.

Déplacement du centre (X) et (Y) :
Vous pouvez déplacer le centre de rotation à chaque copie.

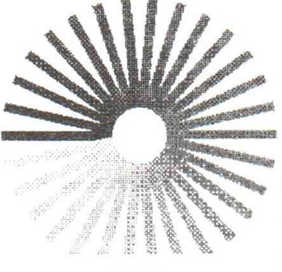
Rotation toujours centrée :
Force l'axe de rotation sur le centre de l'objet-source.

Rotation pour chaque copie :
Le centre de l'objet précédant devient le centre de rotation de l'objet suivant.

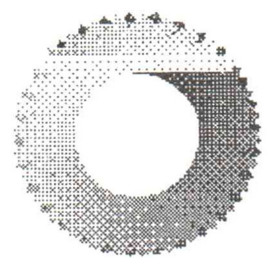
Voici quelques effets obtenus en associant les différents paramètres :



Effet obtenu par rotation d'un rectangle fin, centrée sur le milieu de ce rectangle.



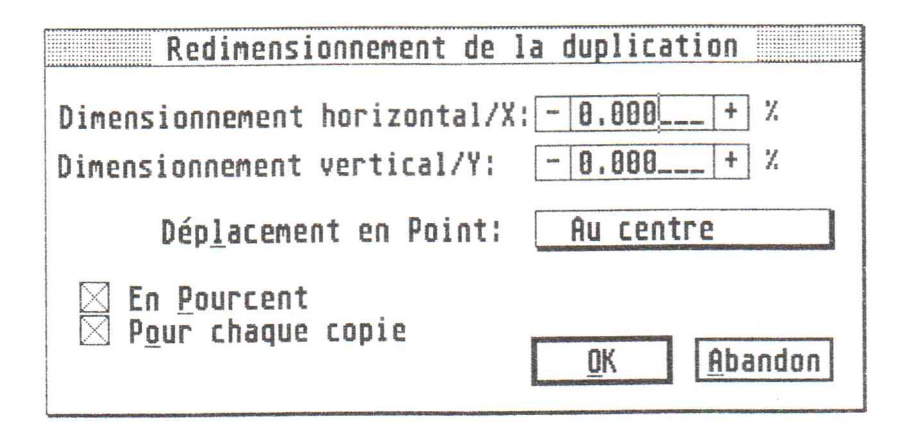
Rotation d'un rectangle fin, mais cette fois-ci le centre est situé légèrement à droite de l'objet-source.



Le Rectangle est mis en rotation avec un centre de rotation décallé en X et en Y et avec l'option « Rotation pour chaque objet » active.

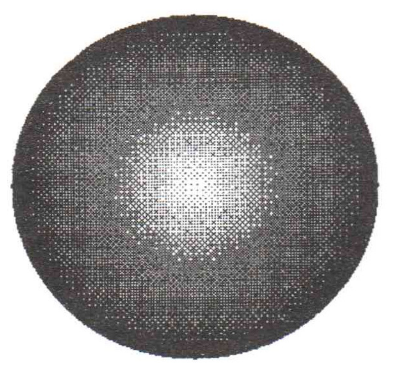
Redimensionnement des copies

Vous pouvez également faire varier la taille au cours de la duplication.

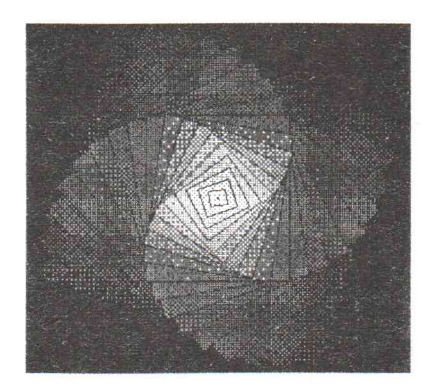


Dimensionnement :
Variation horizontale et verticale de la taille de l'objet.

Déplacement en point :
Défini la position des copies les unes par rapport aux autres.



Effet obtenu en partant d'un cercle et en le dupliquant avec un facteur de redimensionnement négatif (-5% en X et Y).



Effet obtenu par duplication d'un carré en activant les 3 modes « Couleur », « Rotation » et « Dimensions ».

2.10 Les filtres

Le menu Filtre comporte plusieurs fonctions d'effets que nous allons maintenant passer en revue.

Fusionner les objets

Tous les objets sélectionnés sont résumés en un objet unique. Chacun des objets devient en réalité un « sous-chemin » de l'objet final. Cette fonction n'est pas applicable au texte.

Annuler une fusion

Cette option défait les effets de la fonction précédante.

Adapter taille du texte

Cette fonction permet d'adapter la taille d'un texte afin qu'il puisse entrer dans un objet (ou s'aligner sur l'objet) . Sélectionnez une forme et un objet texte, puis lancez ce filtre.

Projeter texte/chemin

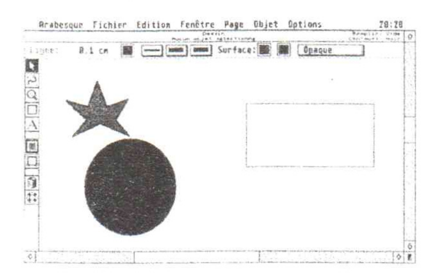
Cette fonction permet de projeter un texte sur les contours d'un objet. (Cf chapitre 2.6)

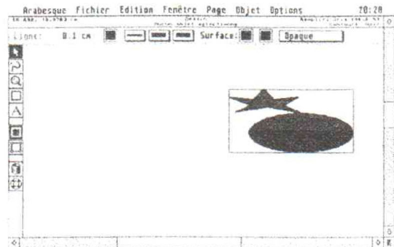
Joindre les chemins

Arabesque calcule un nouveau chemin qui est issu de la conjonction des deux objets.

Ajuster

Pour que ce filtre fonctionne, vous devez d'abord sélectionné un rectangle fermé. Il permet d'amener une forme (un ou plusieurs objets à l'intérieur du rectangle sélectionné en ajustant sa taille.

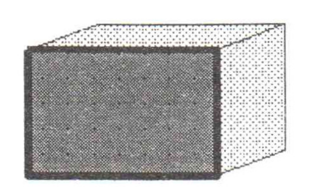


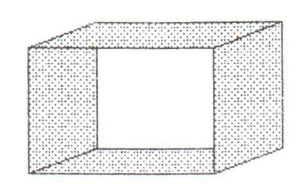


Extruder

Cette fonction donne de la profondeur aux objets en calculant une image oblique des objets sélectionnés. Après sélection de la fonction vous devez définir l'épaisseur (taille en profondeur) et l'angle par rapport à l'horizontal.





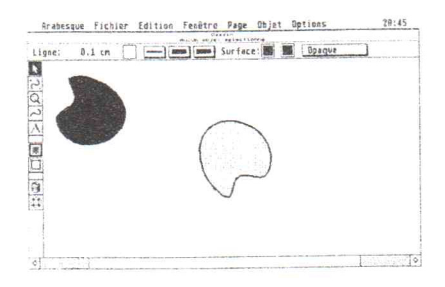


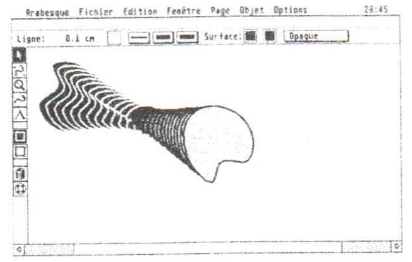
Interpolation

Ce filtre offre les caractéristiques d'un Morphing.

Prenez un objet. Dupliquez le à une autre place et éditez le (changement de taille, rotation, déformation, changement de couleur, etc.).

Sélectionnez l'objet de départ et d'arrivée et lancez l'interpolation. Définissez ensuite le « pas de séparation », c'est à dire le nombre d'étape du morphing.

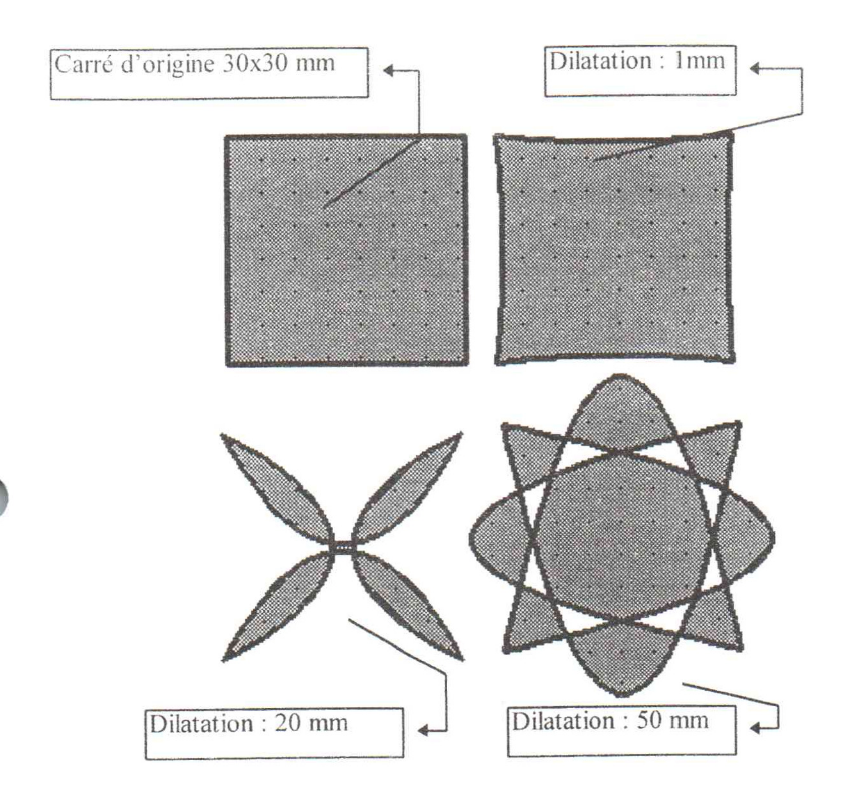




Dilater

Cette fonction nécessite la sélection d'au moins un objet.

Avec cette fonction, les surfaces sont soumises à des forces de distorsions vers l'intérieur (valeur positive) ou l'extérieur (valeur négative). Le seul paramètre détermine la puissance de la force de dilatation. Il peut être un nombre positif ou négatif.



Déplacement aléatoire

Cette fonction génère un déplacement aléatoire des objets sélectionnés. Ce déplacement peut être accompagné d'une rotation, d'un redimensionnement, etc. Vous devrez spécifier les limites de fonctionnement du tirage aléatoire. Si plusieurs objets sont sélectionnés, Arabesque tire des valeurs aléatoires pour chaque objet et non pour l'ensemble.

Tracé parallèle

Dessine un tracé tout autour du ou des objets sélectionnés.

Inverser les couleurs

Créer une version « négative » de l'image.

Chapitre 3 : Les menus

3.1 Menu « Fichier »

Nouveau (Control+N)

Ouvre une feuille blanche dans une nouvelle fenêtre. Les caractéristiques de la fenêtre dépendent des valeurs définies dans le menu « Fenêtre\Eléments... ». Les caractéristiques de la page sont celles définies dans « Page\Format de page ».

Ouvrir... (Control+O)

Permet de charger dans une nouvelle fenêtre un dessin Arabesque préalablement créé et présent sur les disques.

Icônifier (Control+U)

Cette fonction ferme la fenêtre, mais le dessin reste en mémoire et peut-être à nouveau rappeler en cliquant sur son icône qui apparaît sur le bureau d'Arabesque.

Fermer (Shift+Control+U)

Cette fonction ferme la fenêtre et libère l'espace mémoire associé au dessin. Celui-ci doit donc avoir été préalablement sauvegardé. Si ce n'est pas le cas une boîte d'alerte vous le signalera.

Version précédente (Control+H)

Rappelle la version préalable, c'est à dire la dernière version sauvegardée, ce qui a pour effet d'annuler toutes les modifications que vous apportez depuis.

Sauver (Control+S)

Sauvegarde le document au format Arabesque sous son nom d'origine.

Sauver Sous... (Control+M)

Sauvegarde le document, au format Arabesque, sous un nouveau nom.

Tout sauver... (Shift+Control+M)

Tous les dessins présents en mémoire (rappelez-vous qu'Arabesque est un logiciel multidocuments) sont sauvegardés sur disque.

Importer (Shift+Control+I)

Permet de charger sous Arabesque un fichier vectoriel provenant d'un autre logiciel. (cf Chapitre 4)

Exporter (Shift+Control+E)

Permet de sauver un objet sélectionné dans un autre format que celui d'Arabesque afin qu'il puisse être récupéré par un autre logiciel. Le logiciel vous demande si l'objet doit être exporté dans ses dimensions propres (Cadre) ou dans celle de la page.

Imprimer... (Control+P)

Lance l'impression du document sur le périphérique GDOS. Cette fonction est également utilisée pour exporter une page entière au format EPS ou HPGL.
Vous pouvez spécifier une valeur d'agrandissement, de décallage (offset) ou encore le nombre de copie.

Abandonner (Alt+Q)

Permet de quitter Arabesque sans sauver les documents (les modifications sont perdues) ni le fichier de configuration.

Quitter (Control+Q)

Quitte Arabesque en sauvant les fichiers en mémoire ainsi que les paramètres du programme.

3.2 Menu Edition

Annulation (Undo)

Arabesque permet d'annuler les dernières opérations effectuées. Vous pouvez remonter plusieurs manipulations en arrière puisque le logiciel utilise un buffer spécial. Ce buffer peut être paramétré (consommation mémoire maximale et nombre maximum de retour en arrière) en cliquant du bouton droit de la souris sur « la ligne d'information d'annulation » (l'un des éléments des fenêtres de travail). Ceci a pour effet d'afficher un popup menu offrant une fonction « paramètrages ». Le Popup menu permet aussi de revenir au plus ancien étât encore en mémoire (Tout en marche arrière) ou de remettre le buffer à zéro (Effacer Undo-Stockés).

Couper (Control+X)

Sélectionnez un ou plusieurs objets. La fonction « couper » permet de placer la sélection dans un buffer mémoire (en vue d'un futur « coller ») et de l'effacer de l'image en cours.

Copier (Control+C)

Sélectionnez un ou plusieurs objets. La fonction « copier » permet de placer la sélection dans un buffer mémoire (en vue d'un futur « coller »). Contrairement à « couper », la sélection n'est pas effacée de l'image. L'image n'est pas modifiée par l'utilisation de « copier ».

Coller (Control+V)

Permet de placer sur l'image une sélection d'objets présente dans le buffer mémoire. Cette sélection provient d'un « couper » ou « coller » précédemment effectué.

Effacer (Control+D)

Sélectionnez des objets à l'écran. La fonction « Effacer » supprime la sélection. Vous pouvez aussi utiliser la touche [Delete].

Tout sélectionner (Control+A)

Tous les objets de l'image sont sélectionnés après l'appel de cette fonction.

Changer en polygone (Shift+F1)

Cette fonction transforme un objet Texte en objet Polygone. L'objet peut alors être édité comme n'importe quel polygone.

Dupliquer (Shift+F2)

Cette très puissante fonction permet de dupliquer un objet en plusieurs exemplaires avec effets de déplacement, rotation, redimensionnement et changement de couleur. La fonction « Dupliquer » est longuement abordée au chapitre 2.9.

Manipuler (Shift+F3)

Ces fonctions peuvent la plupart du temps être exécutée à la souris. Ce menu permet toutefois de les utiliser en saisissant les paramètres au clavier ce qui permet de gagner en précision lorsque l'on sait exactement ce que l'on désire obtenir.

Ces fonctions sont :

Déplacer :	amène la sélection aux coordonnées saisies.
Rotation :	effectue une rotation de la sélection selon l'angle saisi et le centre de rotation défini.
Etirer :	effectue un étirement en largeur et hauteur de la sélection, suivant les valeurs saisies.
Cercle à Arc :	Transforme un cercle en arc de cercle. Spécifiez l'angle de départ et d'arrivée de l'arc par rapport à l'horizontal.
Arrondir Angle droit :	Cette fonction arrondi tous les angles droits de la sélection !

Filtre (Shift+F4)

Les filtres permettent de réaliser divers effets tels que des projections. Ils sont détaillés au chapitre 2.10.

3.3 Menu Fenêtre

Echanger (Control+W)

Permet de faire cycler les fenêtres ouvertes pour amener en avant plan la fenêtre la plus éloignée.

Plein écran (Control+J)

Revient à cliquer en haut à droite d'une fenêtre. Celle-ci est ouverte pour prendre toute la surface disponible.

Tout icônifier (Control+L)

Ferme toutes les fenêtres d'un coup et les documents apa-raissent sous formes d'icones sur le bureau.

Eléments... (Control+E)

Permet de choisir quels sont les éléments qui seront con-server pour la fenêtre active, pour toute nouvelle fenêtre (pour une nouvelle fenêtre), pour toutes les fenêtres (Toutes fenêtres ouvertes). Pour plus de détails voir chapi-tre 2.1.

Liste des fenêtres (Alt + 1...9)

Toutes les fenêtres ouvertes apparaissent à ce niveau du menu. Encliquant dessus vous l'amenez en avant-plan.

3.4 Menu Page

Format de page (Alt+F)

Permet de définir le format de la page, éventuellement en tenant compte des limites de l'imprimante (Définir surface d'impression). Vous pouvez aussi définir l'orientation de la page : droite (Portrait) ou couchée (Paysage).

Pleine Page (Alt+S)

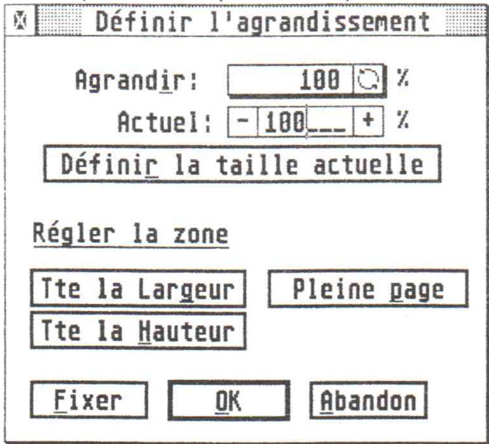
Paramètre automatiquement la vue dans la fenêtre pour que la page soit visible dans son intégralité.

Vue Précédente (Alt+A)

Permet de revenir instantanément au précédent réglage de visualisation.

Paramètrer la vue (Alt+W)

Permet de spécifier une vue courante avec plus de précision que la simpliste loupe de la barre d'outil.



Unité de mesure (Alt+M)

Permet de définir les unités de mesure de distance (mètre, millimètre, centimètre, inch, pica, didot) et d'angles (radian, degré).

Règles (Alt+L)

Permet de paramètrer les règles en définissant leur précision, et leur apparence à l'écran (police, épaisseur).

Grille (Alt+G)

Permet de définir une grille ainsi que ses fonctionnalités intrinsèques comme l'alignement automatique des objets (magnétique) ou son positionnement en avant-plan (tracée en premier plan).

3.5 Menu Objet

Premier Plan (Alt+V)

Amène l'objet sélectionné en avant-plan.

Arrière-Plan (Alt+H)

Déplace l'objet pour que celui-ci passe en arrière-plan, c'est à dire derrière tous les autres objets.

Monter d'un niveau (Alt+B)

Fait monter, d'un niveau vers l'avant-plan, l'objet sélectionné.

Descendre d'un niveau (Alt+N)

Fait descendre, d'un niveau vers l'arrière-plan, l'objet sélectionné.

Grouper (Alt+O)

Les objets sélectionnés sont regroupés en un seul objet afin d'être toujours manipuler simultanément.

Dégrouper (Alt+P)

Annule les effets de la fonction précédente (Grouper). Les éléments groupés redeviennent indépendants les uns des autres .

Bloquer (Alt+R)

Spécifie que l'objet sélectionné ne pourra plus être modifié ou déplacé.

Débloquer (Alt+T)

Annule les effets de la fonction précédente.

Aligner (Alt+D)

Permet de spécifier l'alignement dans la page en horizontal et vertical des objets sélectionnés.

Les valeurs de la rubrique « Disposition » peuvent prendre par défaut soit celles de la sélection (Sélection actuelle), soit celles de la page (Toute la page), soit celle de la zone d'impression.

Aligner les objets

Horizontal
- ○ Forcé à gauche
- ○ Centré
- ○ Forcé à droite
- ○ En ligne
- ◉ Rien

Disposition
- X-Pos. : - 0.203 + cm
- Y-Pos. : - 0.139 + cm
- Largeur : - 21.000 + cm
- Hauteur : - 29.700 + cm

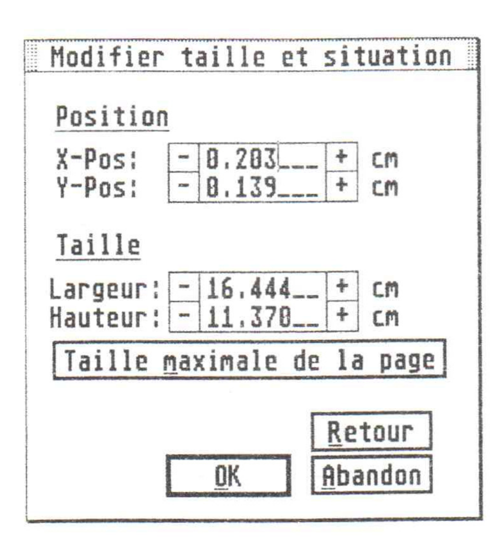
Vertical
- ○ Haut
- ○ Centré
- ○ Bas
- ○ En ligne
- ◉ Rien

Définir les cadres...
- Sélection actuelle
- Toute la Page
- Zone d'impression

OK Abandon

Situation et taille (Alt+I)

Permet de positionner (avec beaucoup plus de précision qu'en utilisant la souris) d'une part l'emplacement de l'objet (Position), d'autre part les dimensions de l'objet (Taille).



Miroir Horizontal (Alt+X)

Effectue une inversion de l'objet le long de l'axe Y.

Miroir Vertical (Alt+Y)

Effectue une inversion de l'objet le long de l'axe X.

3.6 Le menu Options

Configuration (Control+K)

Cette boîte contrôle les paramètres généraux du logiciel :

Alarme en cas d'erreur :
produit un son à chaque fausse manipulation.
Boîte Grow/Shrink :
Valide les effets d'apparition des boîtes de dialogue.
Programme en fenêtre :
ajoute au titre de la fenêtre le mot « Arabesque ». C'est utile sous MultiTOS.
Afficher le bureau :
permet de valider ou non la présence d'un bureau véritable pour Arabesque.
Montrer les raccourcis :
affiche ou non la barre de raccourcis en bas de l'écran.

En fenêtre :
Les boîtes de dialogue sont affichées dans des fenêtres non bloquantes sous Multitos.
Stocker :
Accélère les affichages mais augmente la quantité de RAM consommée par le programme.
En 3D :
Affiche des boîtes en relief dans les résolutions couleur.
Sauver Positions :
Sauve la position des boîtes dans le fichier de configuration.

Menus popup 3D :
Mode d'affichage relief des popups en couleur
Sous-Menus :
Utilise la fonction de sous-menu du système Multi-TOS et du système du Falcon.

Autres options :
Polices : Police utilisée par le logiciel dans ses boî tes.
Couleurs : Couleurs du bureau
Edition : fonctionnement des options d'édition
Souris : Comportement de la souris.

Réglages (Control+B)

Gère les réglages de base de certains outils et fonctions :
Fenêtre graphique : spécifie la position de chaque élément de fenêtres.
Objets sélectionnés : indique si on affiche un cadre et les poignées autour des sélections.
Groupes sélectionnés : idem pour les groupes.
Import/Export : défini quelques paramètres lors de l'importation ou exportation de fi chiers Metafile, HPGL ou NeoN.

Sauver les paramètres (Control+F)

Sauvegarde le bureau et les paramètrages par défaut dans un fichier de configuration qui est chargé au démarrage du logiciel.

Ordonner (Control+R)

Réordonne la mémoire afin de récupérer un peu d'espace.

Sélection de l'écriture

Choix de la police de caractère employée par défaut. Revient à cliquer sur le nom de la police dans la barre d'outil des attributs textuels.

Attributs du texte (Alt+F2)

Choix des attributs par défaut appliqués aux textes : alignement, style, rotation, inclinaison, etc. Revient à cliquer sur ces mêmes valeurs dans la barre d'outil des attributs textuels.

Sélection des couleurs

Définition des couleurs de la palette. Revient à cliquer dans la barre d'outil palette.

Sélection des attributs

Cette boîte regroupe les même paramètres que ceux de la barre des attributs graphique.

4 Importation et Exportation

L'une des grandes qualités d'Arabesque 2 réside dans sa multitude de formats d'import/export. Ainsi Arabesque 2 sait importer mais aussi exporter les principaux formats vectoriels non seulement de l'univers Atari mais également des PC et du Macintosh. Ainsi vous pourrez récupérer les nombreux CD de cliparts publiés sur CD dans l'univers PC. Mais vous pourrez également échanger vos oeuvres avec des utilisateurs autres que ceux de l'univers Atari.

4.1 Le format .GEM

Arabesque 2 sait bien évidemment charger et sauver des images au format GEM Metafile, le format le plus répandu car standard sur Atari.

4.2 Le format .AOB

Ce format est celui d'origine d'Arabesque. Il est donc le format interne normal du logiciel et facilite les échanges entre les différentes versions du produit.

4.3 Le format .CVG

Arabesque supporte les deux versions du format vectoriel de Calamus et Calamus SL : CVG 1.0 (noir et blanc) et CVG 1.1 (couleur).

4.4 Le format .AI

Le plus puissant logiciel de graphisme vectoriel sous Windows et Macintosh n'est autre que le célèbre Adobe Illus-

trator (version 3.2). Arabesque sait récupérer les fichiers vectoriels à ce format.

4.5 Le format .EPS

Les fichiers PostScript encapsulés sont particulièrement utilisés en PAO notamment sur Macintosh.

4.6 Le format.DXF

Plutôt utilisé en architecture et CAO, ce format provient d'AutoCAD sur PC.

4.7 Le format .PLT

Ces fichiers sont au format HPGL (Hewlett Packard Graphics Language).

4.8 Le format .SHP

Arabesque sait sauver les images au format SHP propre à NeoN Graphix, le plus puissant logiciel d'animation 3D en images de synthèse sur Atari. Les fichiers SHP sont utilisés par les fonctions EXTRUDE et SPIN de NeoNObject (l'éditeur d'objets 3D).

4.9 Le format .GER

Le format « Gerber » est un format spécial utilisé par les logiciels électroniques de tracé de circuits.

4.10 Le format .VEK

Ce format correspond aux objets vectoriels de Megapaint, un logiciel très répandu en Allemagne (abandonné sur Atari depuis quelques années mais qui continue sa carrière sous Windows).

P

R

S

T

V

W

ARABESQUE 2

L'art vectoriel

Voici un outil essentiel pour créer logos, cliparts et ébauches. Arabesque 2 est un logiciel de dessin vectoriel en 2D et en couleur. Muni de nombreuses fonctions de dessin et de déformations, il fonctionne entièrement sous GEM ce qui lui assure une pleine compatibilité avec toutes les machines Atari, y compris les clones et les émulateurs.

Compatible SpeedoGDOS 5 , il supporte les polices Speedo, Truetype et Type-1. La manipulation des textes est facilitée par la présence d'un éditeur de textes intégré. On peut bien évidemment manipuler les textes à volonté comme les confiner à une forme ou les projeter sur un chemin.

Outil professionnel sa précision est de l'ordre du millième de millimètre. De plus, Arabesque 2 sait convertir les principaux formats vectoriels du marché dont ceux d'Illustrator (EPS, AI1-AI3), GEM, DXF, AOB, Gerber, PLT... Il peut même charger et sauver au format « Shape » de NeoN Graphix, ce qui en fait le plus puissant éditeur 2D pour les fonctions Spin et Extrude de NeoN ! Les couleurs sont codées en 24 bits en interne, mais l'affichage s'étend du monochrome au True Colour suivant votre ordinateur ou la carte graphique utilisée.

Les points forts d'Arabesque 2 :

- Graphismes vectoriels en 24 bits
- Undo illimités
- Projection de textes sur chemin vectoriel
- Puissante fonction « Dupliquer » permettant la création de dégradés de couleurs automatiques ainsi que d'effets visuels par rotation et redimensionnement.
- Nombreuses fonctions de « Filtres » comme « Extruder », « Interpoler », « Dilater », « Déplacement Aléatoire », etc.
- Compatible avec tous les ordinateurs Atari ST, STF, STE, TT, Falcon030, etc.
- Compatible MultiTOS et SpeedoGDOS
- Gestion des impressions en couleur